

Penerapan Metafora Paramadiwa pada Perancangan Pusat Kesenian Jawa Timur “Paramadiwa” Surabaya

Adinda Sukma Bidari dan Rullan Nirwansyah

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111

E-mail: rullan@arch.its.ac.id

Abstrak—Seni pertunjukan di Indonesia telah ada dan berkembang sejak zaman pra sejarah hingga saat ini, dari yang dulunya terkenal dengan kesenian tradisional, hingga banyaknya pengaruh mancanegara yang masuk. Saat ini, banyak kreator yang berkreasi dengan memadukan kesenian lokal dengan mancanegara. Namun di tengah maraknya akulturasi budaya yang tengah terjadi di Indonesia, para seniman lokal di Surabaya masih tetap gencar untuk melestarikan kesenian tradisional, dengan mengadakan pertunjukan rutin setiap tahun, yang sudah terjadwal kegiatannya. Isu yang diambil dalam perancangan ini adalah isu tentang bidang Seni Pertunjukan Tradisional, disoroti dari segi kondisi tempat penyelenggaraan pertunjukan seni di Surabaya. Tempat penyelenggaraan pertunjukan di Surabaya memiliki kekurangan masing – masing yang ingin dijawab melalui perancangan ini. Metoda desain yang digunakan adalah metoda “Issue Based Programming: a Tool for Managing The Design Process”, yang dicetuskan oleh Donna P. Duerk, dengan pendekatan metafora “Paramadiwa” yang artinya Surga. Obyek metafora ini diambil dari salah satu kisah pewayangan “Semar Mbangun Kayangan”

Kata Kunci—Kesenian, Paramadiwa, Surabaya, Tradisional

I. PENDAHULUAN

Perkembangan seni pertunjukan di Indonesia saat ini semakin beragam. Banyak kreator yang berkreasi dengan memadukan kesenian lokal dengan mancanegara. Namun di tengah maraknya akulturasi budaya yang tengah terjadi di Indonesia, para seniman lokal khususnya di Surabaya masih tetap gencar untuk melestarikan kesenian tradisional. Hal ini dapat dilihat dari adanya pertunjukan rutin yang diadakan setiap tahun dan sudah terjadwal kegiatannya. Pertunjukan yang telah terjadwal tersebut diselenggarakan di dua tempat, yaitu Balai Pemuda dan UPT Taman Budaya Jawa Timur.[1] Kedua tempat tersebut memiliki kekurangannya masing – masing. Balai Pemuda tidak memiliki tempat khusus untuk mengadakan pertunjukan luar, sehingga menggunakan lahan parkir. UPT Taman Budaya sudah cukup lengkap dalam hal fasilitas, namun kurang memenuhi kebutuhan parkir untuk pengunjung. Berdasarkan pengamatan tersebut, muncul gagasan untuk membuat sebuah obyek untuk mewadahi seni pertunjukan tradisional, yang dapat memenuhi kebutuhan dari segi fasilitas hingga menyediakan tempat parkir yang memadai. Obyek yang akan dirancang adalah “Pusat Kesenian Jawa Timur “Paramadiwa” Surabaya. Aktifitas utama yang diwadahi



Gambar 1. Suasana eksterior Pusat Kesenian Jawa Timur “Paramadiwa” Surabaya



Gambar 2. Tampak Utara Bangunan



Gambar 3. Tampak Selatan Bangunan



Gambar 4. Tampak Timur Bangunan



Gambar 5. Tampak Barat Bangunan

di sini adalah aktifitas seni, khususnya seni pertunjukan tradisional Jawa Timur seperti tari, teater, musik, dan pedhalangan, serta aktifitas pameran seni rupa.

Penggunaan obyek metafora “Paramadiwa” sebagai pendekatan konsep rancangan diambil dari kisah pewayangan yang berjudul “Semar Mbangun Kayangan”. Kisah pewayangan dipilih karena wayang adalah salah satu kesenian tradisional Jawa yang banyak digemari di masyarakat. Kata Paramadiwa mempunyai kesamaan arti dengan Kayangan, yaitu Surga para Dewa.[2] Kata ini dipilih dengan harapan pengunjung yang datang ke obyek ini akan merasa dimanjakan seperti di Surga.

II. EKSPLORASI DAN PROSES RANCANG

Metoda desain yang digunakan dalam perancangan ini adalah metoda “Issue Based Programming: a Tool for Managing The Design Process”, yang dicetuskan oleh Donna P. Duerk, dengan menggunakan pendekatan metafora.[3] Tahapan rancangan dalam metode ini adalah mengumpulkan fakta – fakta terlebih dahulu, kemudian mengambil sebuah isu berdasarkan fakta – fakta tersebut. Dari pemilihan isu tersebut, kemudian dibuatlah value. Berdasarkan value yang diperoleh tersebut, dibuatlah beberapa goal, yaitu tujuan yang ingin dicapai dari perancangan tersebut. Setelah desain memiliki goal, kemudian dibuatlah kriteria – kriteria sebagai panduan untuk melangkah lebih jauh kepada penyelesaian dari permasalahan awalnya. Tahap yang terakhir adalah mewujudkannya ke dalam konsep, dengan menggunakan pendekatan desain yang telah dipilih.[3]

Pendekatan desain yang digunakan dalam perancangan ini mengambil dari teori metafora. Menurut Anthony C. Antoniades dalam bukunya *Poetics of Architecture: Theory of Design*,[4] metafora arsitektur diidentifikasi menjadi 3 kelompok:

1. **Intangible Metaphor** (Metafora tak Teraba)

Rancangan arsitektur mengacu pada hal – hal yang bersifat abstrak dan tidak dapat dibendakan. Metafora dimunculkan dalam konsep dan ide, dengan mengambil esensi dari benda ataupun sesuatu yang dimetaforakan.

2. **Tangible Metaphor** (Metafora Teraba)

Rancangan arsitektur mengacu pada benda – benda nyata dan dapat dirasakan secara visual. Metafora dimunculkan secara visual dari bentuk arsitektur maupun materialnya.

3. **Combined Metaphor** (Metafora Kombinasi)

Rancangan arsitektur menggunakan metafora teraba dan tak teraba sekaligus di dalamnya, baik dalam konsep, ide, persepsi, dan bentuk

Metafora yang dipilih adalah metafora tak teraba, dengan obyek metafora “Paramadiwa”, sebagaimana digunakan dalam judul obyek rancang. Seperti yang telah disebutkan di atas, kata ini diambil dari kisah pewayangan yang berjudul “Semar Mbangun Kayangan”. Kayangan yang dimaksud di sini bukanlah Surga para Dewa, namun berdasarkan pemikiran

Semar yaitu jiwa seorang pemimpin, laksana Kayangan yang



Gambar 6. Site Plan



Gambar 7. Eksterior Gedung Utama dan Pertokoan



Gambar 8. Eksterior Pendopo



Gambar 9. Eksterior Mushola

mampu melindungi, memberi kesejahteraan, dan kemakmuran bagi seluruh rakyatnya. Berdasarkan pengertian tersebut, kemudian diambil tiga kata kunci, yaitu melindungi, kesejahteraan, dan kemakmuran. Dari ketiga kata kunci tersebut, kemudian diambil beberapa karakteristik yang bisa diterapkan pada desain, yaitu terlindung, nyaman, damai, penuh dengan kemudahan, bebas, dan serba indah.

III. HASIL DAN EKSPLORASI

Pada bab ini, akan dijabarkan eksplorasi hasil desain yang disesuaikan dengan dua tahap terakhir metode, yaitu penerapan kriteria pada konsep rancangan. Empat poin kriteria yang diterapkan dikelompokkan dalam dua pembahasan konsep, yaitu konsep tapak dan konsep bangunan. Konsep tapak terdiri atas *zoning* dan sirkulasi, sedangkan konsep bangunan terdiri atas *image* dan karakteristik lokal.

A. Konsep Tapak

Zoning

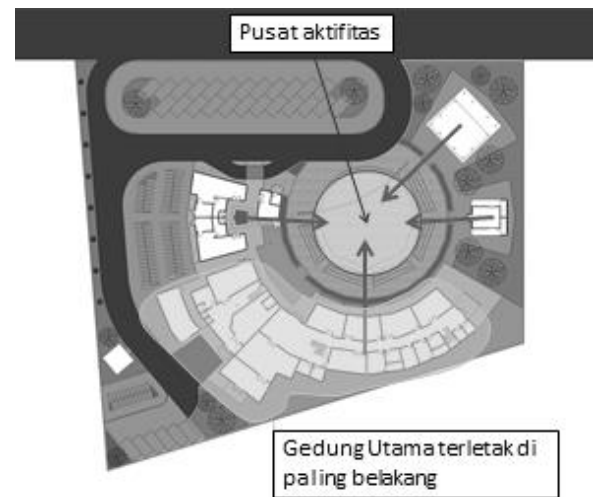
Penataan *zoning* memiliki tiga kriteria, yaitu pusat aktivitas harus dapat diakses dari semua fasilitas, fasilitas satu sama lain harus berkaitan namun tidak saling mengganggu, dan fasilitas utama harus bisa menghidupkan fasilitas – fasilitas lainnya. Obyek terdiri dari tujuh zona, dengan enam massa dan tiga zona ruang luar. Penyusunan konsep *zoning* merupakan perpaduan dari pengolahan karakter Terlindung, Serba Indah, dan Bebas pada metafora Paramadiwa.

Karakter Terlindung diterjemahkan pada orientasi bangunan yang menghadap ke pusat, seakan melindungi bagian penting di tengahnya. Karakter Serba Indah disimbolkan dalam bentuk bunga. Dalam penataan *zoning*, massa bangunan diibaratkan sebagai kelopak bunga yang terletak mengelilingi putik (arena) di tengahnya. Hal ini sekaligus menjawab kriteria yang menyebutkan bahwa pusat aktivitas harus dapat diakses dari semua fasilitas. Karakter Bebas diterjemahkan dalam susunan massa bangunan yang besarnya berbeda beda.

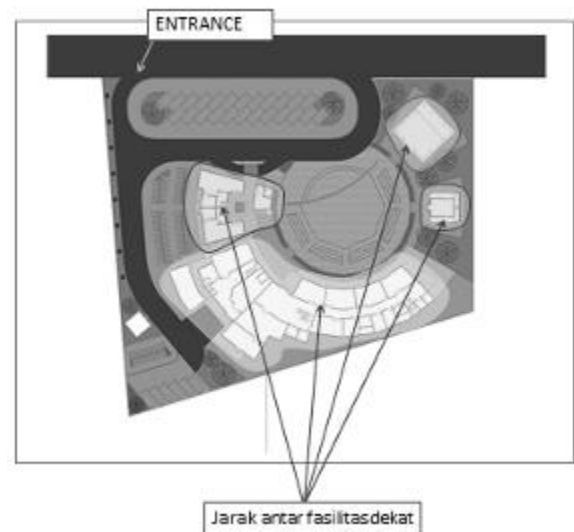
Sirkulasi

Penataan sistem sirkulasi memiliki tiga kriteria, yaitu pengunjung yang datang harus dapat mencapai fasilitas satu ke fasilitas lain dalam waktu kurang dari 5 menit, pengunjung yang datang harus dapat dengan mudah mengerti arah ke tempat tujuannya tanpa bertanya, dan Jalur sirkulasi minimal harus bisa dilewati empat orang tanpa merasa terhimpit. Pola sirkulasi yang digunakan adalah pola sirkulasi linear, sesuai dengan karakter metafora yang penuh dengan kemudahan. Jalur sirkulasi sengaja dibuat lebar supaya pengunjung dapat berjalan dengan nyaman.

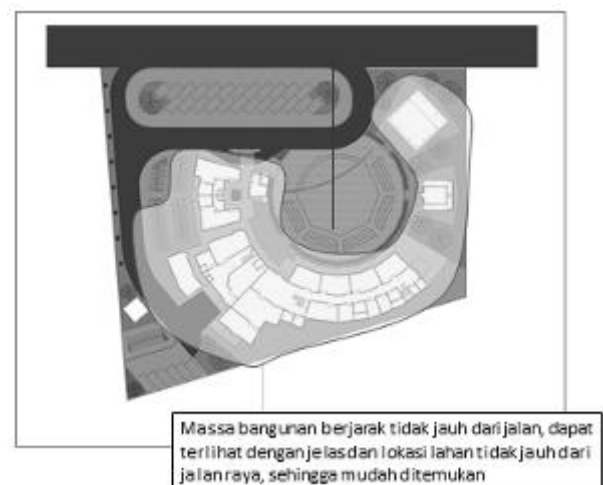
Sirkulasi di dalam obyek dibagi menurut penggunaannya, yaitu sirkulasi Kendaraan, Manusia, dan Loading dock. Sirkulasi kendaraan sengaja dibuat terbatas di bagian luar kompleks aktifitas manusia supaya tidak mengganggu. Sirkulasi dibuat supaya pengunjung bisa dengan mudah mengerti arah ke tempat tujuannya dan tidak berbelit - belit.



Gambar 10. Konsep Zoning



Gambar 11 . Konsep Sirkulasi



Gambar 12. Konsep Perletakan Massa

B. Konsep Bangunan

Image

Pemunculan *image* bangunan para rancangan memiliki dua kriteria, yaitu Obyek harus mudah ditemukan oleh pengunjung, dan Obyek harus menggambarkan karakter jenis kegiatan yang dilakukan di dalamnya. Berdasarkan kriteria, obyek harus mudah ditemukan oleh pengunjung. Massa bangunan berjarak tidak jauh dari jalan, dapat terlihat dengan jelas dan lokasi lahan tidak jauh dari jalan raya, sehingga akan mudah ditemukan.

Karakteristik jenis kegiatan tidak dimunculkan secara langsung pada bentuk tiga dimensi dari bangunan, namun pada detail – detail fasad bangunan berupa relief dan *sculpture* sebagai detail tambahan dalam bangunan. Pada bagian pintu masuk obyek terdapat gapura yang mengambil bentuk garis luar gunung wayang, sesuai dengan metafora yang diambil dari kisah pewayangan. Pada bagian depan juga terdapat sebuah *sculpture* yang berbentuk siluet gunung wayang, namun dengan gabungan beberapa geometri yang menggambarkan jenis aktifitas seni yang ada sini. Selain pada gerbang masuk dan *sculpture*, karakter jenis kegiatan digambarkan pada relief di fasad gedung utama dan pintu masuknya.

Karakteristik Lokal

Pemunculan karakteristik lokal pada bangunan diterapkan dengan menambahkan elemen khas arsitektur lokal pada bangunan. Elemen khas arsitektur lokal yang digunakan pada perancangan ini adalah elemen atap. Sesungguhnya atap bukanlah elemen utama penentu sebuah arsitektur nusantara, seperti yang dikutip dari buku “Pasang Surut Arsitektur di Indonesia” (Priyotomo, 1988), bahwa unsur – unsur rinupa yang membentuk arsitektur Indonesia ada empat, yaitu Hunian dalam kebun, lepas dari bumi, ornamen, dan religiusitas / kepemimpinan.[5] Walaupun elemen atap bukanlah unsur yang utama, namun penggunaan atap sebagai ciri khas suatu daerah telah melekat di kehidupan masyarakat Indonesia, mengingat bentuk atap di setiap daerah begitu beragam. Di daerah Jawa sendiri jika dibagi berdasarkan jenisnya, terdapat lima bangunan pokok rumah adat Jawa, yaitu rumah adat Pangangpe, Kampung, Limasan, Joglo, dan Tajug. (Narpawandawa, 1937-1938) Kelima jenis rumah adat ini memiliki tingkatan dalam penggunaannya, mulai yang paling rendah hingga paling tinggi. Dalam perancangan ini, jenis atap yang akan digunakan hanya empat, yaitu atap rumah adat Kampung, Limasan, Tajug, dan Joglo. Keempat jenis rumah adat yang tersebut memiliki tingkatan strata yang kemudian dijadikan patokan dalam memasang atap pada bangunan.

Tingkatan pertama yang paling bawah adalah rumah adat Kampung. Rumah adat Kampung biasa digunakan oleh masyarakat desa. Pada umumnya, sebagian besar masyarakat desa menjalankan kehidupan ekonominya dengan berjualan di pasar. Pada rancangan ini, gedung pertokoan diibaratkan seperti pasar, tempat banyak orang datang dan pergi untuk melakukan transaksi. Oleh karena itu rancangan gedung



Gambar 13. Gerbang masuk



Gambar 14. *Sculpture*



Gambar 15. Relief pada fasad



Gambar 5. Relief pada *entrance* ke Gedung Utama

pertokoan dibuat menggunakan atap khas rumah adat Kampung.

Tingkatan kedua yaitu rumah adat Limasan. Rumah adat Limasan adalah rumah adat khas kalangan menengah Jawa. Pada rancangan ini, aktifitas latihan adalah aktifitas paling penting kedua, dibaratkan sebagai penduduk yang lebih tinggi kedudukannya, sehingga perancangan gedung sanggar menerapkan bentuk atap khas rumah adat Limasan.

Tingkatan ketiga yaitu rumah adat Tajug. Rumah adat Tajug memiliki kedudukan yang lebih tinggi, namun masih sedikit di bawah rumah Joglo. Pada umumnya, bentuk rumah adat Tajug digunakan sebagai bangunan ibadah, oleh karena itu, pada rancangan ini bentuk atap Tajug diterapkan pada bangunan Mushola.

Tingkatan yang paling tinggi adalah rumah adat Joglo. Dalam tradisi Jawa, rumah adat Joglo biasa digunakan oleh masyarakat tingkat atas, bangsawan, atau pejabat. Berdasarkan tingkatan keutamaan aktifitas dalam rancangan, aktifitas pertunjukan menempati tingkat pertama, sehingga bentuk atap khas rumah adat Joglo diterapkan pada tempat pertunjukan, yaitu gedung auditorium dan pendopo.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan tahapan – tahapan perancangan yang telah disusun menurut metode, dapat disimpulkan bahwa obyek yang dirancang dapat menjawab kebutuhan yang ingin dipenuhi dalam kriteria yang telah ditentukan pada awal perancangan, dengan pendekatan melalui metafora. Dari segi kebutuhan, perancangan ini menjawab kebutuhan akan fasilitas – fasilitas yang dibutuhkan para seniman, sekaligus menyediakan kebutuhan parkir yang jelas

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang turut serta membantu kelancaran proses pengerjaan mulai awal hingga artikel ini dapat diselesaikan. Terima kasih kepada kedua orang tua yang selalu mendukung dan mendoakan, serta kepada para dosen Arsitektur ITS, khususnya bapak Ir. Rullan Nirwansyah, MT selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar memberikan bimbingan hingga jurnal ini dapat diselesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pemerintah Provinsi Jawa Timur, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, *Agenda Kegiatan Seni Budaya UPT Taman Budaya Jawa Timur*. Surabaya (2015)
- [2] Pusat Bahasa Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Ketiga)*. Jakarta: Balai Pustaka (2002)
- [3] Duerk, Donna P, *Architectural Programming: Information Management for Design*. New York: Van Nostrand Reinhold (1993)
- [4] Antoniadis, Anthony C, *Poetics of Architecture: Theory of Design*. New York: Van Nostrand Reinhold (1990)

- [5] Prijotomo, Josef, *Pasang Surut Arsitektur di Indonesia*. Surabaya: cv. Ardjun (1988)